



2015年2月12日

各 位

| | |
|------|--|
| 会社名 | 株式会社バンダイナムコホールディングス |
| 代表者名 | 代表取締役社長 石川 祝 男 (コード番号 7832 東証第一部) |
| 問合せ先 | 取締役 経営企画本部長 浅 古 有 寿 (TEL: 03-5783-5500) |

バンダイナムコグループ中期計画（2015年4月～2018年3月）について

バンダイナムコグループは、2015年4月より新たな3カ年の中期計画をスタートします。新中期計画では、IP（Intellectual Property：キャラクターなどの知的財産）の世界観や特性を活かし、最適なタイミングで、最適な商品・サービスとして提供することでIP価値の最大化をはかるグループ最大の強みである「IP軸戦略」を更に強固なものとしします。さらに、グローバル市場での事業拡大を目指し、成長の可能性が高い地域での展開強化をはかります。これにより、エンターテインメント企業グループとして、次のステージを目指します。

【1】中期ビジョン

「NEXT STAGE 挑戦・成長・進化」

バンダイナムコグループは、現状に満足することなく、常に「挑戦・成長・進化」し続け、グループとして次のステージを目指します。また、「挑戦・成長・進化」には、ビジネスモデル革新への「挑戦」、グローバル企業への「成長」、IP軸戦略の「進化」という意味もこめています。

【2】計数目標

2018年3月期計数目標 売上高：6,000億円 営業利益：600億円 ROE：10%

【3】グループの組織体制

バンダイナムコグループは、事業会社の集合体であるSBU（Strategic Business Unit 戦略ビジネスユニット）を中心に事業戦略を推進しています。中期計画の戦略を着実に推進するため、2015年4月よりSBUの分類や構成会社を見直し、より強固な体制とします。

<現 SBU 体制>

- ▣ トイホビーSBU（主幹会社：(株)バンダイ）
- ▣ コンテンツ SBU（主幹会社：(株)バンダイナムコゲームス）
- ▣ アミューズメント施設 SBU（主幹会社：(株)ナムコ）



<新 SBU 体制>

- ▣ トイホビーSBU（主幹会社：(株)バンダイ）
- ▣ ネットワークエンターテインメント SBU
（主幹会社：(株)バンダイナムコエンターテインメント※）
- ▣ 映像音楽プロデュース SBU（主幹会社：バンダイビジュアル(株)）

※(株)バンダイナムコゲームスは 2015 年 4 月より(株)バンダイナムコエンターテインメントに社名変更予定です。

トイホビーSBU では玩具などを中心に、「IP 軸戦略」の強化とグローバル市場での成長に取り組めます。ネットワークエンターテインメント SBU では、従来のゲームビジネスの枠を超え、ネットワークとエンターテインメントを融合した新たな事業展開を目指します。また、アミューズメント施設ビジネスは、2015 年 4 月よりこの SBU に加わり、バリューチェーンの整備により一体となった事業展開を行うほか、リアルな場とデジタルの融合による新たな事業創出を目指します。映像音楽プロデュース SBU は、「IP 軸戦略」の核となる IP の創出・育成と、新たな出口に向けた展開を強化します。

【4】重点戦略

| | | | | | | | |
|---------------|---|--------------------|----------|------------|-------|--|------|
| 企業理念 | 夢・遊び・感動 世界で最も期待されるエンターテインメント企業グループ | | | | | | |
| 中期ビジョン |  | | | | | | |
| 重点戦略 | 事業戦略 | エリア戦略 | | | | | |
| | IP 軸戦略の進化 | グローバル市場での成長 | | | | | |
| | <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="background-color: #003366; color: white; text-align: center;">IP 創出力の強化</td> <td style="background-color: #003366; color: white; text-align: center;">ターゲット層拡大</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #003366; color: white; text-align: center;">新規IPビジネス拡大</td> <td style="background-color: #003366; color: white; text-align: center;">事業間連動</td> </tr> </table> | IP 創出力の強化 | ターゲット層拡大 | 新規IPビジネス拡大 | 事業間連動 | <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="background-color: #ff0000; color: white; text-align: center;">日亜拡大</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #ff0000; color: white; text-align: center;">欧米再始動</td> </tr> </table> | 日亜拡大 |
| IP 創出力の強化 | ターゲット層拡大 | | | | | | |
| 新規IPビジネス拡大 | 事業間連動 | | | | | | |
| 日亜拡大 | | | | | | | |
| 欧米再始動 | | | | | | | |
| 機能戦略 | ビジネスモデル革新への挑戦 | | | | | | |
| | 既存モデルの深化 | 新IPビジネスの創出・育成 | | | | | |
| | グローバル市場でのIP軸戦略 | | | | | | |

1. 事業戦略「IP 軸戦略の進化」

バンダイナムコグループの強みである「IP 軸戦略」を更に強固なものとするために、IP の創出・育成、展開の機能を強化します。

① IP 創出力の強化

IP 創出力強化のため、商品・サービス発の IP 創出に注力するとともに、映像制作会社㈱サンライズから制作部門の一部を分社化し、新会社 ㈱バンダイナムコピクチャーズを設立します。これにより 2015 年 4 月より、「機動戦士ガンダム」シリーズなどハイターゲット向け IP については㈱サンライズとバンダイビジュアル㈱の連携により、「アイカツ！」などキッズ・ファミリー向け IP については、㈱バンダイナムコピクチャーズが創出に取り組みます。㈱バンダイナムコピクチャーズでは、小規模な組織とすることで、企画開発のスピードアップをはかり、トイホビーなどグループ内事業との連動をさらに強化します。

また、グローバル市場での成長に向け、欧米地域など海外発の IP の取り組みを強化します。それに加え、有力 IP への積極的な出資や、IP 創出のためのグループ内公募制度など IP 創出強化に向けた取り組みを行います。

② 新規 IP ビジネス拡大

IP 軸戦略の新たな出口として、ポテンシャルの高いライブイベントに代表されるプロダクションビジネスの拡大をはかります。IP をテーマに、映像音楽コンテンツと連動したライブイベント、ライブビューイング、関連グッズの販売強化に加え、海外展開も積極的に行います。このほか、新たな付加価値を加えたアミューズメント施設の新業態に向けた取り組みに着手します。

③ ターゲット層拡大

④ 事業間連動

各 SBU で大人の女性層など新たなターゲット層に向けた商品・サービスの拡大をはかります。また、IP を軸に各 SBU や事業が連動し相乗効果を発揮する SBU 間および SBU 内の事業連動を更に強化します。

2. エリア戦略「グローバル市場での成長」

バンダイナムコグループは、「IP 軸戦略」をワールドワイドに拡大し、グローバル市場での成長を目指します。

① 日亜拡大

日本においては各市場においてNo. 1の追求を継続するとともに、現中期計画で基盤を構築し、今後も市場の成長が見込まれるアジアにおいて地域特性に応じたきめ細かい事業戦略を推進し積極的な事業拡大をはかります。2015年4月よりアジア地域の主要拠点社名を「BANDAI NAMCO 地域名（例：PT BANDAI NAMCO INDONESIA）」に統一し、オールバンダイナムコ体制によりアジアでの事業拡大を目指します。

事業面では、既に取り組んでいる事業を強化するとともに、アセアン地域へのエリア拡大や展開 IP の拡大をはかります。さらには、2015年春設立予定の新会社 BANDAI NAMCO (SHANGHAI) CO., LTD. により、中国における PC 向けオンラインゲームやスマートフォン向けアプリゲームなどのネットワークコンテンツ事業を強化します。

これら施策により、アジア地域での売上高を現在の約2倍となる600億円（日本からの輸出分含む）を目指します。

② 欧米再始動

トイホビーSBUにおいて、欧米における体制見直しなどによる効率化をはかります。また、日本が主体となり開発を行い、欧米は販売機能に特化する組織体制に変更します。これらの回復のための施策を継続するとともに、IP ラインナップ拡充や戦略的販路拡大など事業拡大に向けた取り組みを推進します。また、欧米において、スマートフォン向けアプリゲーム、PC 向けオンラインゲームなどネットワークコンテンツの本格展開に着手する予定です。

3. 機能戦略「ビジネスモデル革新への挑戦」

① 既存モデルの深化

エンターテインメント業界を取り巻く環境変化やユーザー嗜好の変化にスピーディかつ柔軟に対応するとともに、バンダイナムコならではのビジネスモデルの更なる深掘りを行います。

② 新 IP ビジネスの創出・育成

次世代に向け、ゲームコンテンツやネットワークコンテンツなどのデジタルネットワークと、アミューズメント施設や IP をテーマとしたリアルネットワークとの融合により、バンダイナムコグループならではの新規ビジネスの創出・育成に挑戦します。

③ グローバル市場での IP 軸戦略

正規版日本アニメコンテンツの海外向け動画配信や EC サイトを運営する会社として、(株)アニメコンソーシアムジャパンを、(株)バンダイナムコホールディングスや(株)海外需要開拓支援機構（クールジャパン機構）、コンテンツホルダー複数社の出資により設立しました。今春より本格稼働し、アニメコンテンツの配信などにより、海外での IP 認知促進をはかり、グローバル市場において IP 軸戦略が展開しやすい基盤作りを行います。

以 上

<報道機関からの本件に関する問い合わせ先>

(株)バンダイナムコホールディングス

広報 IR 担当 田上・吉田

TEL : 03-5783-5503

ご参考)

■(株)バンダイナムコピクチャーズ

BANDAI NAMCO Pictures Inc.

設立 2015年4月

所在地 東京都練馬区

資本金 10百万円

代表者 代表取締役社長 宮河恭夫

事業内容 オリジナル IP の企画、制作、プロデュースなど

■BANDAI NAMCO (SHANGHAI) CO., LTD.

万代南夢宮上海商貿易有限公司

設立 2015年春

所在地 中国上海市

資本金 5百万 US ドル

代表者 董事長 大下 聡

事業内容 ネットワークコンテンツの企画、運営、プロデュースなど